

第5回

高校で行うプログラムを考えよう

(1) プログラム

日 時 | 9月18日(月祝) 13:30 ~ 16:00

会 場 | 深川高校1階 大会議室

内 容 | 高校で行うプログラムを考えよう

・前回のアイデアを基に、深川高校1年生の授業で実施するプログラムを検討しました。

タイムテーブル |

13:30 (20分) **途中経過報告 (1G3分×5グループ)**

13:50 (60分) **【グループワーク | 寸劇などを実際にやってみよう】**

14:50 (10分) ~休憩~

15:00 (55分) **【発表と意見交換】** (発表5分×5G) + 意見交換

15:55 (05分) アンケート記入、事務連絡

16:00 終了

(1) グループワーク | 寸劇などを実際にやってみよう

各グループの進め方やシナリオなどの詳細は、第6回のまとめに記載します。ここでは、プログラムで大切にしたい内容とプログラム構成を掲載します。

1 グループ

プログラムで目指すこと・大切にしたいこと

- ・目的とシチュエーションの説明が必要。
- ・後半は、感じたことを話しあえるような「場」をつくる。
- ・ゴールは、コミュニケーションの大切さを感じてもらうこと。
- ・コミュニケーションのズレは、相手のことを決めつける、先読みしすぎることから生じる。
- ・その結果、店が勝手にマニュアルをつくって、バイトに伝えてしまう（良かれと思って）。
- ・バイトは、言われた通りにする。ニーズとかみあっていないので、とまどうということ。

プログラム構成

- ・寸劇を3つ見てもらった後、問いかけをする。
- ・5人1グループで意見交換をしてもらい、発表。

2 グループ

プログラムで目指すこと・大切にしたいこと

- ・身近に困っている人・場面があることに気づく。
 - ・アクションを起こせたらそれで O.K. ←うまく伝えられなくても大丈夫。
 - ・コミュニケーションが大事。相手を尊重してキャッチボールができるようにする。
 - ・困っている人や場面があっても、周りからはわかりにくいことがある。障害には色々バリエーションがあり、人によってやり方が違う。
 - ・聴覚障害者にとって、小中学校ではきこえの教室等の支援があり、大学では学校ごとに支援があるが、高校だけが空白の現状も伝えたい。
 - ・教え諭すのではなく、高校生の考えを受け止める。
 - ・ぱっと見て状況が理解できる工夫が必要。
- ⇒司会役を設定して、状況を説明する。
- ・目的がわからないと参加しづらい。ワークショップでも、最初にねらいを教えてもらったうえで寸劇を見たので、目的が理解できた。

プログラム構成

(1) シチュエーション

- ・バイトはみんながやっているわけでない、バスや電車の方がより身近に捉えてもらえそう。
- ・ぱっと見てわかりづらい不便は、友達との会話など、身近な場面でも起こることに気づいてほしい。特に会話が早いと、聞こえづらい当事者にとってはついていけないことがある。

(2) 全体の流れ

- ・①趣旨説明、②寸劇（見本）、③自分だったらどう対応するかを近くのクラスメートと意見交換、④高校生による寸劇（ロールプレイ）、⑤おわりに

(3) 小道具など

- ・役割や場面がわかるプラカード。

3 グループ

プログラムで目指すこと・大切にしたいこと

- ・寸劇は、数を絞った方が良い。
 - ⇒当事者のいる聞こえない人をテーマに絞る。
 - ⇒外国人案は聞こえない人とは違うので外す。
- ・前回話がでた、マークに繋がたい。
 - ⇒マークをつけている場合とつけていない場合の寸劇。
 - ⇒マークの有無ではなく、声をかけて耳が聞こえないため反応がないことからスタートしたい。その上で、どう対応するのか考える。
- ・UD トークや手話等、いろいろな方法を試す寸劇。その人にあうコミュニケーションを探す。
 - ⇒寸劇に方法がでてくると体験に繋がやすい。

プログラム構成

(1) 寸劇

- ・コミュニケーションの違いを示す。
 - ⇒若い人と高齢者
 - ⇒聴覚障害には、手話が得意な人と文字が得意な人がいる、聴覚障害者が2人で来る想定。
 - ⇒聴覚障害者が2人一緒に来ると、筆談できる人が注文すれば良い。別々に来た方が良い。
- ・UD トークは、音声文字変換するアプリ。聴

覚障害者で声が出せない人は使えない。

- ・知っている手話を聴覚障害者にしたら、手話でたくさん話しかけられ、その後会話が続かなかったと聞いた事がある。
- ・筆談は、丁寧な文章だと何が書いてあるかわからない。簡潔に短く書いてあると良い。
- ・スマホのメモ帳を出され、使い方を知らないの
で困った事がある。
- ・マスクをしていると、口の動きが読み取れない。
⇒筆談のポイントやスマホアプリの紹介は、
寸劇後に解説。

- ・喫茶店でコーヒーを頼んだら、アイスかホットか聞かれたが分からなかった。アイスが飲みたくて身振りで伝えたが、ホットが出た。

(2) 体験

- ・スマホを利用して良いと、みんなスマホを使う。
スマホを使わない方が良い。
- ・全員に体験してほしい。
⇒声を出さないで誕生日順に並ぶ。
⇒誕生日だと数字、指で示せるので簡単。
⇒伝言ゲームは、見ているだけの人も出る。
⇒言葉を使わず、仲間を見つけるゲーム。
⇒数種類の動物カードを配り、同じカードの
人を探す。似た動物があってもよい。
- ・グループの中で耳の聞こえない役を1人にやっ
てもらい、5人で話しあう。
⇒旅行の日程を話し合う。
⇒放課後みんなで遊ぶ内容を考える。
⇒耳の聞こえない役の人の感想も聞く。

4グループ

プログラムで目指すこと・大切にしたいこと

- ・多様性を受け止めるためにカフェを提案。
- ・寸劇はせずに、ロールプレイのみではどうか。
- ・多様性を表す人物カードを使って、ロールプレ
イの設定を決める。
- ・最初に寸劇を見せると型にはまる。いきなり
ロールプレイするのは新鮮ではないか。

プログラム構成

(1) ロールプレイの進め方

- ・カフェで設定された立場で注文がミッション。
- ・設定はグループ内当事者の視覚、聴覚、外国人。
- ・人物カードを引いた客役と店員役の2人がロー
ルプレイを行い、終わったら当事者が解説。

- ・当事者が足りない場合は他グループに協力依頼。
- ・ロールプレイに必要なアクションは、順番待ち
の番号の呼び出し、席の案内、メニューの確認、
食事が運ばれた時にどうするか、飲み物やデ
ザートの順番を聞かれる時等。
- ・設定したアクションを、店員役の高校生にあら
かじめ渡せるようにしておく。

5グループ

プログラムで目指すこと・大切にしたいこと

- ・駅員に電車の誘導をお願いする中での困りごと
や、バスの中で白杖を持っているのに運転手
に「見ればわかるでしょ?」と言ってもかな
らず「マニュアルなので手帳を見せてほしい」
と言われてしまう、という話題が出た。
- ・今回は高校生がイメージできる範囲にするこ
と、高校生の心に残る内容にしたい。
- ・例えば、いつも障害当事者が役を演じているが、
今回は高校生たちが障害当事者の立場になり
当事者目線を想像しながらロールプレイをし
てみるのはどうか。シナリオや役割を決めて
高校生に担当してもらい、当事者が高校生の
横でこんなイメージだよとフォローして進め
ていく。
- ・安易に小道具を使うのではなく、想像をしなが
ら頭や体を使うことで、より高校生の心に残
る内容にする。

プログラム構成

- ・寸劇3つを行う。
- ・その後、ロールプレイを行う。